How to / Trackmania / Modifying environments

Author : Tamonte & Firefly (Translations: NicoG60 , MindXperience , tramantana)

Explication
3 facts about Mods

→ Une modification d'environnement (appelée "Mod") est une archive .zip contenant les textures de modifiées l'environnement qui seront appliquées sur les pièces pour lui donner un nouveau look.

→ Quand un Mod est chargé il remplace les textures par défaut de l'environnement par celles contenues dans les .zip. Toutes les textures qui ne sont pas présentes dans le fichier seront remplacées par les textures par défaut.

→ Pour insérer un Mod dans un circuit déjà créé : appuyez sur CTRL quand vous sélectionnez le circuit.
Une fenêtre apparaît avec la liste des Mod installés.

ATTENTION !
In Trackmania Forever, lots of DDS textures have changed. Most of the new DDS textures are compressed with DXT1 format, either with/without alpha channel.

Table of contents

Exemples
Part 1: Préparations
→ "Mod par défaut" de Nadeo
→ Structure du fichier .zip
→ Travailler avec des fichiers temporaires
Part 2: Les textures des images
→ Textures DNS
→ Créer une Diffuse Map
→ Creer une Normal Map
→ Créer une Specular Map
Part 3: Les textures des Moods
→ Ciel
→ Lumière du soleil
→ Nuages Partie 1
→ Nuages Partie 2
→ Reflections
Part 4: Présentation dans TM
→ Loadscreen
→ Icon
Part 5: Finir votre travail
Part 6: Workflow

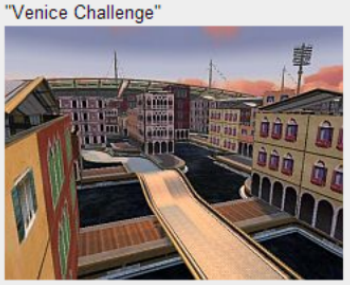
Télécharger notre Mania Creative STADIUM MOD
Ce Mod peut être utilisé comme un exemple pour la structure et le contenu du .zip.

Savoir créer/éditer une texture au format .dds.
Prendre connaissance du fonctionnement des fichiers emplacement.

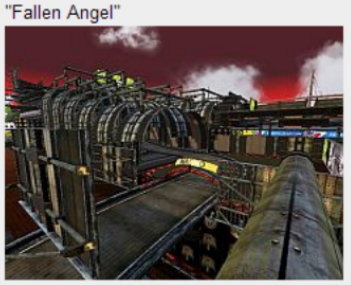
Exemples

Quelques exemple de mod créés sur Stadium pour voir a quoi ça ressemble...

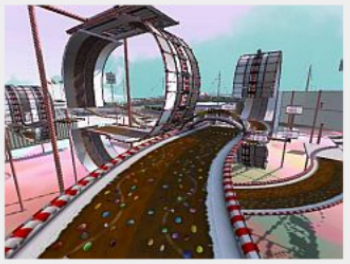
"Venice Challenge"



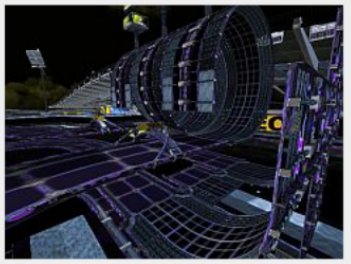
"Fallen Angel"



"Sweet Dreams"



"Tron"



Part 1: Préparations
Mod par défaut de Nadeo

En effet toutes les textures chargées dans le jeu sont déjà contenues sur votre disque dur.
Regardez d'abord la locatisation des fichier locations pour les textures de l'environnement que vous voulez modifier.
Dans ces dossier de votre disque dur, vous allez trouver les textures d'origine de l'environnement souhaité.

Qui fait quoi ?

Tout les environnements de TrackMania ont beaucoup de textures... Lorsque vous parcourez le dossier à textures vous voyez énormément d'images utilisées par le jeu. Souvent, leur nom vous aide a savoir a quoi elles servent

Mais pour comprendre l'objectif de chaque texture, il faudra beaucoup de pratique sur chaque pièce de l'environnement. Comprenez que nous ne pouvons montrer que quelques exemple de l'environement Stadium. L'apprentissage de tout le reste est a vous.

Quel texture est compressée avec quel config DXT ?

Vous devez toujours enregistrer vos texture dans le même format de compression que l'original. Vous avez deux solution pour ceci :

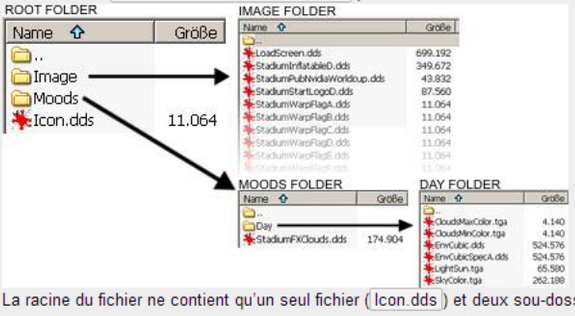
1) Pour les paresseux : Essayez de mettre votre nouvelle texture avec des paramètres différents. Le fichier résultat avec la même taille de fichier que l'original aura le droit paramètres ;-)

2) Pour les intelligents: Laissez votre image viewer / program graphique vous montre les propriétés de la texture originale de fichier (DXT 1a, 1c, 3,5, mipmaps oui / non, canal alpha etc ..) et utiliser les mêmes paramètres lors de la sauvegarde de votre fichier: -)
Inutile de dire que
Si vous respectez pas cette regle, il y aura un impact sur le jeu.

Structure du fichier .zip

Les mods non par défaut sont toujours intégrées par l'intermédiaire d'un. Zip archive. Trackmania lira automatiquement tous les fichiers de l'archive zip et de les intégrer dans le gameplay.

Ouvrons norte Mania Creative STADIUM MOD pour voir sa strcture...



La racine du fichier ne contient qu'un seul fichier (Icon.dds) et deux sou-dossiers.
→ "Image" contient les textures des pièces. (route,herbe,plateforme etc...)
→ "Moods" contient les textures appliqué au moment de la journée (jours/nuit/...)
→ "Day" contient les textures du moment « Jour » (couleur de nuage,couleur du ciel,etc...)

Sensibles à la casse

Il sera obligatoir d'utiliser la même orthographe dans le nom des dossier (Majuscules, minuscules...)

Travailer avec des fichier temporaires

Cette methode est bonne pour les debutant en la matière mais elle donnera un bon aperçu du resultat final :

1) creez un dossier temp dans c:\ , ce dossier fera office de dossier racine de votre Mod

2) Maintenant aller vers le dossier [Environment]\Media\ and explorez les dossier « Texture » et « Moods »

3) Copiez le dossier "Moods" dans c:\temp\

4) allez dans le dossier "Texture" et copiez "Images" dans c:\temp\ . Ne copiez le dossier texture sinon votre mod ne marchera pas.

Vous avez les textures par défaut de l'environnement de votre choix dans c:\temp\ ... Maintenant on peut commencer le « modifiage de texturex » ^^

Réparer les dégâts

Plus tard, après que nous ayaons édité toutes les textures que nous voulions, nous allons nettoyer le gâchis et supprimer tous les fichiers, nous n'avons pas modifier, ne vous inquiétez pas dans fichiers temporaires, tout est ailleurs de toues façons ;-)

Part 2: Les texture les pièces (dossier Images)

Les texture de ce dossier sont utilisées pour les pièces (routes...)

Pour la plupart des pièces, il y a 3 textures différentes... "DNS textures"

Diffuse Maps

Diffuse map (nom terminé par la lettre D)

Diffuse est la texture de base. Ce à quoi ressemble la pièce sans aucun effet appliqué.

Format: DXT1

StadiumRoadTurboD.dds

CLICK IMAGE TO ZOOM

PC0/1 (options graphique) utilise que Diffuse Map.

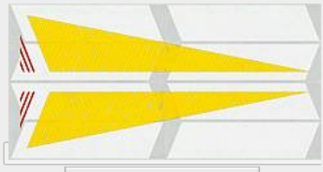
Specular Maps

Specular map (nom terminé par la lettre S)
Specular map dit où la texture doit briller, et de quelle couleur.

Dans la couche alpha/transparency Vous deffinissez comment brille la pièce;

0% transparent = brillent
100% transparent = mat

StadiumRoadTurboS.dds



CLICK IMAGE TO ZOOM

L'image ressemble à la texure diffuse, mais beaucoup plus lumineux.

PC2 (option graphique) utilise Diffuse & Specular maps.

Normal Maps

Normal map (terminé par la lettre N)

"Normal maps" sont couramment utilisés pour appliquer "profondeur" à diffuse map.

StadiumRoadTurboN.dds

CLICK IMAGE TO ZOOM

Mais comment généré une telle texture ?
Il existe plusieurs méthodes, mais après tout, ils ont tous fait la même chose: ils créent un Relief" avec la couleur 128/128/255. Chaque graphique peut appliquer cet effet.

"Normal map" dans Nadeo est un peu différente. Outre les relief, tous les "rouges" des éléments sont supprimés de la gamme RGB de l'image, seulement le vert et le bleu reste ...

PC3 (option graphique) utilise diffuse,specular et normal maps.

Créer une diffuse map

Source : StadiumInflatable2D.dds (512x512 pixel)

Vous avez surement reconnu cette texture, c'est la sol des plates-formes gonflables. Mettons quelque chose de plus beau...

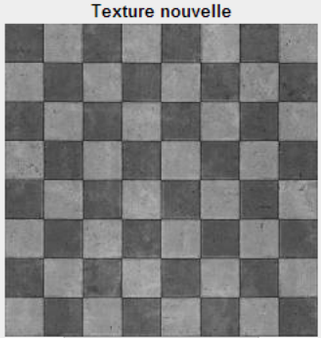
Cette texture fait 512x512 de résolution donc vous devez faire une texture d'au moins 512x512 pour ne pas perdre en qualité.

Comme la plupart des textures dans TM, c'est un «carrelage image", ce qui signifie qu'il sera répété à côté de lui-même, gauche / droite, au-dessus ou au-dessous sur les objets ... assurez-vous donc que toute les texture sont répétable ...

Texture originale

CLICK IMAGE TO ZOOM

Texture nouvelle



CLICK IMAGE TO ZOOM

Créer une normal map

Source : StadiumInflatable2N.dds (512x512 pixel)
C'est la carte qui fait la texture beaucoup plus réaliste qui lui donne certains relief. Il n 'est pas vraiment facile de créer cette carte correctement...

Avec Adobe Photoshop

1) Appliqué "NormalMapFilter" (NVidia's Photoshop plugins) sur votre diffuse map.

2) La seule valeur a modifier sera "Scale", vous devrez definir la hauteur relief.

3) Click OK et vous avez presque fini de creez votre normal map.

4) Éliminé toute le canal rouge: Réglez votre couleur de fond au noir, Sélectionnez l'ensemble de l'image (seulement en «rouge»), avec le Marquee outil et appuyer sur DEL. Jetez un coup d'oeil à la chaîne RGB pour vérifier le résultat.

5) En outre, faites en sorte que votre image n'est pas trop de détails pour ne pas avoir une texture trop friable.

Avec Corel Photopaint / autres programmes

1) Effet "3D Relief" sur votre Diffuse, options: Couleur de surface RGB (128/128/255), choisissez Depth & Intensity selon votre envie.

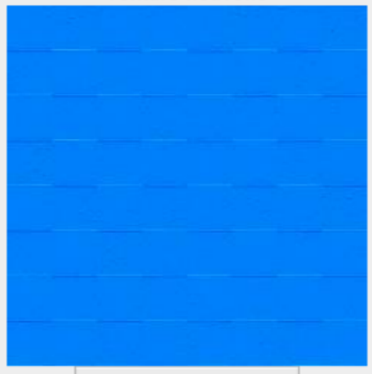
2) Appliquer la couleur canal de mixage pour supprimer tous les éléments rouge sur la photo. Les résultats devraient ressembler à ceux-ci.

3) En outre, faites en sorte que votre image n'est pas trop de détails pour ne pas avoir une texture trop friable.

Texture originale

CLICK IMAGE TO ZOOM

Texture nouvelle



CLICK IMAGE TO ZOOM

Sauver votre image au format dds, options: DXT5 sans canal alpha.

Créer une Specular Map

Source StadiumInflatable2S.dds (512x512 pixel)

Specular Map indique où la texture doit briller, et de quelle couleur.

1) Appliquer une luminosité de +80% / +50% de contraste de texture diffuse votre image. Ce spectacle sera l'éclat des couleurs ...

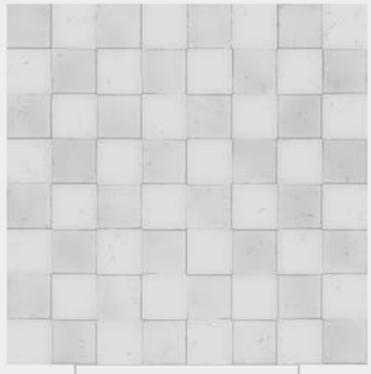
2) Sélectionnez la couleur de fond "noir", puis appliquer une transparence de 30% / alpha à votre image. Les résultats devraient ressembler à l'image ci-dessous ...

3) Si vous ne pouvez pas enregistrer directement le fichier en tant que DDS (DXT5 compression, avec transparence), puis exporter l'image pour l'. PNG avec transparence et à convertir. DDS après (par exemple avec DDS Converter 2.1 ou nvDXT).

Texture originale

CLICK IMAGE TO ZOOM

Texture nouvelle



CLICK IMAGE TO ZOOM

Le resultat

La surface gonflable va maintenant utiliser ces 3 textures de livrer quelque impression de la surface 3 dimensions...

Il faut un certain temps en effet de travaille sur l'ensemble des 3 textures, mais un vrai Mod de qualité devraient suivre cette voie.

Ne soyez pas trop paresseux, après tout l'environnement modding est tout à fait un travail!

CLICK IMAGE TO ZOOM

This site is friendly to stationary (PC/MAC) and mobile (Android/IOS) browsers
Trackmania, Shootmania, Questmania games & media © Nadeo & UbiSoft used under fair use policy
8,373,441 page views since January 2008. All tutorials, services, coding © Mania Creative 2008-2013